



## **REG. ESPECÍFICO PARA EVENTOS ARTÍSTICOS INTER**

Adaptado do Reg Bras de Eventos Artísticos, para a  
referência nos campeonato de Freefly e Freestyle  
**INTERMEDIÁRIO/ INICIANTE**

## INDICE GERAL

CAPITULO	CONTEÚDO	PAGINA
<i>1</i>	<i>AUTORIDADE DA CBPq</i> 1.1	<b>3</b>
<i>2</i>	<i>DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTE REGULAMENTO</i> 2.1 times 2.2 encabeçamento 2.3 movimentos 2.4 grips e docks 2.5 rotinas 2.6 tempo de trabalho	<b>3 a 4</b>
<i>3</i>	<i>AS PROVAS</i> 3.1 disciplinas 3.2 objetivo das provas 3.3 altura de saída 3.4 Campeões	<b>4</b>
<i>4</i>	<i>REGRAS GERAIS</i> 4.1 procedimentos de saída 4.2 ordem de salto (saída) 4.3 abortagem de saída 4.4 gravação do vídeo ar-ar 4.5 ressaltos 4.6 túnel de vento	<b>4 a 6</b>
<i>5</i>	<i>REGRAS ESPECIFICAS PARA AS PROVAS</i> 5.1 equipes 5.2 rotinas 5.3 número de rodadas 5.4 ordem das rotinas nos saltos 5.5 finais	<b>6 a 7</b>
<i>6</i>	<i>JULGAMENTO E PONTUAÇÃO</i> 6.1 geral 6.2 pontuação das rotinas livres 6.3 pontuação das rotinas obrigatórias 6.4 cálculo da pontuação 6.5 regras de julgamento 6.6 saltos de treinamento	<b>8 a 11</b>
<i>7-8</i>	<i>REGRAS ESPECIFICAS PARA AS COMPETIÇÕES</i> 7.1 composição das delegações 7.2 cronograma de competição 8.1 objetivos da competição 8.2 taxas de protesto 8.3 campeões brasileiros 8.4 premios	<b>12 a 13</b>
<i>o</i>	<i>ANEXOS</i>	<b>14 a 35</b>
<i>***</i>	<i>REGULAMENTO INICIANTE E COMPULSÓRIOS</i>	<b>36 a 45</b>

## 1. AUTORIDADE DA CBPq

A competição será conduzida sob a autoridade concedida pela CBPq ao Controlador CBPq de conformidade com o contido nos Regulamento Brasileiro do Paraquedismo Desportivo, neste Regulamento Específico e nas Regras particulares estabelecidas nos Boletins 1 e 2 dos Campeonatos Brasileiros de Eventos Artísticos. Todos os participantes, ao se inscreverem na competição aceitam estas regras e os regulamentos citados, como obrigatórios.

**1.1** Este Regulamento determina a condução dos Campeonatos Brasileiros de Eventos Artísticos INTER, nas condições ideais de pessoal e material. Para cada Campeonato deverá ser elaborado um Regulamento Particular adaptando-o as condições ideais de pessoal e material, que constarão do enunciado dos Boletins Informativos 1 e 2 de cada Campeonato Brasileiro, os quais deverão ser divulgados na página do Comitê de EA existente no Portal da CBPq na internet, o número um, com 60 (sessenta) dias de antecedência e, o número dois, com pelo menos 20 (vinte) dias de antecedência à Competição. Também deverá constar do Boletim 1 ou 2, qual dos regulamentos aqui citados, terá preferência em razão de itens conflitantes.

**1.2** Este Regulamento tem por finalidade, também, orientar as Federações na condução de seus Campeonatos Estaduais que, a exemplo do Campeonato Brasileiro, deverão elaborar um Regulamento Particular (Boletins 1 e 2), para cada Campeonato que organizarem, sempre referenciando estes regulamentos aqui citados.

## 2. DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTAS REGRAS

**2.1 Equipe:** uma equipe de “freeStyle” é composta por um artista intérprete ou executante e um câmera. Uma Equipe de “Freeflying” é composta por dois (2) executantes e um câmera.

**2.2 “Heading”:** a direção na qual se encontra a frente do tronco do executante.

**2.3 Movimento:** uma mudança na posição do corpo e/ou uma rotação em torno de um ou mais dos três (3) eixos do corpo, ou uma pose estática. Ver anexo B.

### 2.4 “Grips e Docks”

**2.4.1 Grip:** um contato estacionário reconhecível da (s) mão (s) de um executante em uma parte especificada do corpo do outro executante, realizada de forma controlada.

**2.4.2 Dock:** um contato estacionário reconhecível do pé (pés) de um executante em uma parte especificada do corpo do outro executante, executado de forma controlada.

**2.5 Rotina:** uma seqüência de movimentos realizados durante o tempo de trabalho.

**2.5.1 Rotina obrigatória:** uma rotina composta por seqüências obrigatórias e movimentos escolhidos pela equipe.

**2.5.2 Rotina livre:** uma rotina composta de movimentos escolhidos inteiramente pela equipe.

**2.6 Tempo de trabalho:** período de tempo durante o qual as equipes podem realizar uma rotina durante um salto. O tempo de trabalho começa no instante em que qualquer membro da equipe se separa da aeronave, conforme determinado pelos juízes, e termina 43 segundos depois para o Freely e 45 segundos depois para o Freestyle.

### **3. AS PROVAS**

**3.1 Disciplina:** a disciplina compreende “Freestyle Skydiving e Freeflying”. Não há separação de gênero.

**3.2 Objetivo dos eventos:** o objetivo da Equipe é registrar uma seqüência de movimentos na queda livre com o mérito mais alto possível.

**3.3 Altitude de saída:** 13 000 pés (3,960 m.) AGL.

#### **3.4 Campeões:**

3.4.1 Após todas as rodadas completas, os Campeões INTER em “Freestyle Skydiving” e no “Freeflying” serão declarados.

3.4.2 Os Campeões INTER em “Freestyle Skydiving” e no “Freeflying” serão as equipes com a pontuação total mais alta para todas as rodadas completas. Se duas (2) ou mais equipes tiverem pontuações iguais, então, se o tempo permitir, os primeiros três (3) lugares serão determinados por uma rodada livre de desempate.

3.4.2.1 Se um empate ainda existir, o seguinte procedimento será aplicado até que uma colocação clara seja determinada:

I) a melhor pontuação, então a segunda melhor pontuação, a terceira melhor pontuação, etc., de todas as rodadas livres concluídas.

II) a melhor pontuação, então a segunda melhor pontuação, de todas as rodadas obrigatórias completadas.

3.4.3 Os prêmios: prêmios são concedidos da seguinte forma:

- Todos os membros da equipe nos eventos receberão medalhas se estiverem em primeiro, segundo ou terceiro colocados. A organização pode opcionalmente oferecer trofeus aos 3 primeiros colocados de cada modalidade.

## **4. REGRAS GERAIS**

**4.1 Procedimento de saída:** Não há limitações na saída além das impostas pelo piloto-chefe por razões de segurança.

**4.2. Não se aplica.**

**4.3 Abortagem de salto:** a equipe pode optar por abortar um salto por qualquer motivo pertinente e pode descer com a aeronave. Se um salto é abortado e o Diretor do campeonato decide que o motivo é pertinente, o salto deve ser feito na primeira oportunidade. (Código Esportivo, parágrafo 5.2.8.)

**4.4 Gravação de vídeo ar-ar.** Os detalhes da gravação e transmissão do vídeo, podem ser encontrados no SC5 5.2.6 elas são regras comuns para varias disciplinas.

**4.5 Ressaltos:**

**4.5** Em uma situação em que a evidência de vídeo é considerada insuficiente para fins de julgamento por uma maioria do Painel de Julgamento, o equipamento de vídeo de queda livre será entregue diretamente ao VRP (Video Review Painel) para avaliar as condições e circunstâncias dessa ocorrência. Neste caso, uma situação de reequilíbrio será tratada da seguinte maneira;

**4.5.1.1** No caso da VRP determinar que houve um abuso intencional das regras pela equipe, não será concedido nenhum ressalto e a pontuação da equipe para esse salto será zero (0).

**4.5.1.2** No caso da VRP determinar, que a insuficiência de evidência do vídeo é devido a condições climáticas ou a qualquer outra causa não controlável pela equipe, um ressalto será concedido.

**4.5.1.3** No caso da VRP determinar que a insuficiência de evidências do vídeo deve-se a um fator que poderia ser controlado pela equipe, não será concedido nenhum ressalto e a equipe receberá uma pontuação baseada na evidência de vídeo disponível.

**4.5.2** O contato ou outros meios de interferência entre (a) o(s) competidor(es) e/ou o Câmera em uma Equipe, não devem ser motivo para um ressalto.

**4.5.3** Problemas com o equipamento de um competidor não devem ser motivo para um ressalto.

**4.5.4** As condições meteorológicas adversas durante um salto não são motivo de protesto. No entanto, um ressalto pode ser concedido a critério do Juiz Chefe.

**4.6. Túnel de vento:** os concorrentes podem usar um túnel de vento (simulador de queda livre) após o início da competição.

## 5. REGRAS ESPECÍFICAS PARA AS PROVAS

### 5.1 Equipes:

**5.1.1** As equipas podem ser compostas por um ou ambos os sexos.

**5.1.2** Os membros da equipe podem mudar sua posição na equipe.

**5.1.3** Uma equipe só pode representar um Clube ou Estado afiliado.

**5.1.4** Cada Membro de Equipe pode competir no máximo de duas (2) Equipes por Evento de Primeira Categoria, apenas em eventos diferentes (“Freestyle Skydiving” ou “Freeflying”), como competidor ou como Câmera.

**5.2 Rotinas:** A disciplina é composta de rotinas obrigatórias e rotinas livres.

**5.2.1 Rotina obrigatória:** As Rotinas Obrigatórias consistem em quatro (4) Sequências Obrigatórias, conforme descrito na Anexo A correspondente, e outros movimentos à discrição das Equipes. A ordem em que essas Sequências Obrigatórias e outros movimentos podem ser realizadas é determinada pela Equipe.

**5.2.2 rotina livre:** O conteúdo da (s) Rotina (s) livre (s) é escolhido inteiramente pela equipe.

**5.2.3** Envio de Sequências Obrigatórias com Valores Máximos e Vídeos de Rotina Livre :

**5.2.3.1** As equipes devem entregar a ordem das Sequências Obrigatórias e seus Valores Máximos escolhidos (para ambas as Rodadas Obrigatórias) ao Juiz Chefe antes do início da competição.

**5.2.3.2** O **não fornecimento** da ordem das Sequências Obrigatórias e seus Valores Máximos acarretará a pontuação de zero (0) pontos para aquela rodada.

**5.2.3.3** A **execução** de Sequências Obrigatórias em ordem diferente da apresentada, acarretará pontuação zero (0) para as sequências fora de ordem.

**5.2.3.4** As equipes devem entregar um vídeo de sua(s) Rotina(s) Livre(s) ao Juiz Chefe pelo menos 48 horas antes do início da competição. (As equipes podem opcionalmente incluir uma lista escrita de elementos e/ou apresentar e explicar o seu Rotina Livre ao júri). Cada Equipe pode enviar vários rotinas Livres, mas,

durante a competição, pode enviar uma alteração, apenas uma vez. As equipes devem declarar qual rotina Livre realizarão em cada Rodada Livre.

**5.2.3.5** A não apresentação do vídeo do(s) Rotinas(s) Livre(s) acarretará a pontuação de zero (0) pontos na pontuação Técnica Inicial para todos os Saltos de rotina Livres.

**5.2.3.6** Para esse fim, consulte o Adendo D.

### **5.3 Número de rodadas:**

**5.3.1** Total de rotinas obrigatórias na competição são 2 rodadas;  
Rotinas livres são 3 rodadas;

Rodadas mínimas na competição = 1 rodada.

**5.4** A ordem de salto das rotinas deve ser: F - C - F - F - C (onde C = rotina obrigatória, F = rotina livre)

**5.5 Não se aplica.**

## **6. JULGAMENTO E PONTUAÇÃO**

**6.1 Geral:** Uma vez que algum membro da equipe deixou a aeronave, o salto deve ser avaliado e marcado.

### **6.2 Pontuação de Rotinas Livres.**

Antes do início da competição, os Juízes irão visualizar os vídeos enviados e determinar a pontuação Técnica Inicial, entre 0,0 e 10,0 expressa como um número até uma (1) casa decimal, levando em consideração as seguintes orientações;

Pontuação técnica inicial:

- Variedade de orientações utilizadas (head up, head down, belly, back fly, side fly, diagonal, ângulo, etc.)
- Variedade de movimentos e estilos (carving, eagle, manobras, acrobacias, etc.)
- O grau de dificuldade de todos os movimentos e transições (por exemplo, movimentos e giros em ambas as direções, múltiplas rotações simultâneas, movimentos combinados, movimentos originais, etc)
- Técnica geral do voo: segurar o corpo, orientação, confiança no voo e nas manobras, controle, etc..
- Trabalho em equipe: capacidade de combinar habilidades técnicas e criar efeitos complexos de movimento, incluindo o grau de envolvimento do câmera na rotina.
- Veja o Adendo C

Durante a competição, três (3) Juízes determinam as deduções de Execução, de acordo com a tabela a seguir:

**Freestyle:**

Até 1,0 ponto de dedução	Para cada elemento ausente (por exemplo, twist simples em vez de duplo twist)
Dedução de 0,1 a 0,3 pontos	Para cada caso onde, um elemento foi executado incorretamente ou o executante está fora do heading, fora do nível, oscila ou tem uma forma corporal ruim.

**Freelying:**

Dedução de até 1,0 ponto	Para cada elemento ausente
Dedução de até 0,5 pontos	Para cada caso onde, um elemento foi executado incorretamente, ou um ou ambos os executores estão fora do heading / fora do nível / oscilando
Dedução de até 0,5 pontos	Trabalho em equipe: Nível entre os artistas / sincronização entre os membros (incluindo câmera) / proximidade entre os artistas (excluindo câmera)

Cada um dos três (3) juízes totalizará todas as suas deduções de execução

**Apresentação:**

Durante a competição, os Juízes darão uma nota de apresentação, entre 0,0 e 10,0, expressa em número de até 1 (uma) casa decimal, observando as seguintes orientações;

**Criatividade e composição da rotina:**

- A rotina é esteticamente agradável de se observar e tem um bom fluxo.
- Coreografia criativa (composição de rotina original)
- Novos movimentos bem executados (e/ou nova apresentação de movimentos antigos)
- Há um começo definido e um fim definido.

**Trabalho de câmera:**

- Bom uso do(s) ângulo(s) de vídeo
- interatividade criativa
- Imagem limpa e foco nítido exibidos

Durante a competição, dois (2) juízes determinam as deduções da câmera, de acordo com as seguintes diretrizes:

Até -2,0 pontos	Proximidade geral dos competidores: Executor (es) muito longe do câmera
-----------------	---

- 2,0 pontos	Para cada caso, os dois Performer (s) estão completamente fora do quadro
--------------	--

- 1,0 pontos	Para cada caso, um Performer está completamente fora do quadro.
--------------	---

- 0,1 a - 0,5 pontos	Para cada caso onde, o (s) artista (s) está/estão fora do centro do quadro.
----------------------	---

- 0,1 a - 0,5 pontos	Para cada caso onde, corte não intencional de parte (s) do corpo fora do quadro
----------------------	---

- 0,1 pontos	Para cada caso onde, qualquer parte do corpo / equipamento do câmera está no quadro
--------------	---

- Para incentivar o vídeo aprimorado, quando o vídeo em close "full frame" do (s) artista (s) for mostrado, não haverá nenhuma dedução por cortar as mãos, pés ou parte do capacete fora do quadro.

- Cada um dos dois (2) juízes totalizará todas as deduções das câmeras.

### 6.3 Pontuação das Rotinas Obrigatórias:

Os Juízes dão uma pontuação para a Equipe (entre 0,0 e 10,0, até uma casa decimal) para Apresentação (conforme a Rotina Livre) e para cada uma das quatro (4) Sequências Obrigatórias relativas à Valor máximo das sequências obrigatórias selecionadas pela equipe usando as seguintes diretrizes:

Acontecimento	Dedução até:	Explicação:	Exemplo:
A maior parte do compulsório	Até 50%	A parte que define a sequência	O twist no lopp twist; Posição angular, orientação do corpo, etc
Configurações	Até 10%	Com a face na direção correta; Na posição correta do corpo. Câmera no lugar.	Tudo o que é descrito como "no início .." para orientação, posição do corpo e lugar do câmera
Trabalho do câmera estático:  (no topo da configuração)	Até 50%  Até 20%	Quando o câmera está muito longe para julgar o movimento  O câmera está se movendo quando a imagem estática é necessária.	Quando não está no nível especificado ou não está no ângulo correto
Requer movimento do câmera	Até 30%	Quando o câmera está fazendo o movimento errado	direção de rotação errada, sincronização, carving, etc

Orientação da imagem	30%	A imagem do vídeo deve estar vertical, com o céu na parte superior do quadro ao longo de cada Sequência Obrigatória, exceto onde a descrição da Sequência prescrever especificamente	
Requisitos específicos de posição corporal	até 30%	Quando o movimento exigia uma posição corporal específica ou um nível específico entre os artistas	Posição do layout Posição de straddle Face to face, Split
Grips específicos	Até 30%	Quando grip / docs específicos estão errados	Mão a mão / pés no ombro / pernas baixa no Cat Barrel roll
Erros de execução	Até 30%	Fluxo, oscilação, Fora do heading, fora do centro	
Diretrizes Específicas de Julgamento	Veja o Adendo A	Conforme especificado para cada compulsório	Veja o Adendo A

Apresentação nas rotinas obrigatórias, como transições extras entre movimentos, movimentos extras no início, final e entre os obrigatórios são pontuados. Caso os Juízes não consigam identificar algum elemento da Apresentação a pontuação da apresentação será de 0,0 pontos.

**6.3.1** Se os juízes determinarem que a equipe executou um valor máximo de uma sequência obrigatória inferior ao valor máximo declarado, a pontuação máxima será 0,5 pontos a menos do que o valor máximo realmente executado.

**6.3.2** Os Juízes irão pontuar apenas as Sequências Obrigatórias que eles reconhecerem. Se uma tentativa for feita para uma sequência obrigatória e os juízes reconhecerem isso como tal, a pontuação para aquela sequência começará. O julgamento de cada sequência começa quando os juízes veem a equipe começando a sequência da posição inicial descrita (após uma transição do movimento anterior com ou sem uma parada momentânea).

O julgamento de cada sequência termina quando os juízes veem que a equipe completa ou abandona os requisitos de desempenho daquela sequência.

**6.4 Cálculo da pontuação:** A pontuação de cada rodada é calculada da seguinte forma:

- **Rodadas obrigatórias:** as três (3) ou cinco (5) pontuações serão calculadas em média sem nenhum arredondamento aplicado. Cada nota média de uma Sequência Obrigatória será multiplicada por 0,225, a nota média de Apresentação será multiplicada por 0,1, e então a soma desses 5 (cinco) valores será arredondada para a primeira casa decimal.

- **Rodadas Livres:** serão somadas as três (3) pontuações do critério de Execução, e o resultado será dividido por três (3), não sendo aplicado nenhum arredondamento. As duas (2) pontuações totais para as deduções das câmeras serão somadas e o resultado será dividido por duas (2), sem arredondamento aplicado. As pontuações mais altas e mais baixas dos Juízes para o critério de Apresentação serão descartadas, as três (3) pontuações restantes para a Apresentação serão calculadas separadamente, sem arredondamento aplicado.
- Para determinar a pontuação técnica, a pontuação **média de execução** será **deduzida** da **pontuação de dificuldade**. A pontuação mínima possível para Técnico é zero (0) pontos.
- Para determinar a pontuação final da apresentação, a pontuação **média do câmera** será **deduzida** da pontuação **média da apresentação**, sem arredondamento aplicado. A pontuação mínima possível para Apresentação é zero (0) pontos.
- As pontuações técnicas e de apresentação serão **somadas**, e o resultado será dividido por dois (2), depois arredondado para a primeira casa decimal.

**6.4.1 O arredondamento deve ser feito da seguinte forma:** os valores intermediários devem ser convertidos de duas casas decimais para uma, por arredondamento para o décimo mais próximo, exceto quando o segundo dígito decimal estiver exatamente na metade entre os dois valores, onde deve ser arredondado para o mais alto dos dois.

**6.4.2** As pontuações totais para os eventos são calculadas somando as pontuações oficiais da equipe de todas as rodadas concluídas.

**6.4.3** Todas as pontuações de cada Juiz serão publicadas.

**6.4.3.1** As pontuações de dificuldade técnica Inicial serão publicadas antes do início da competição.

## **6.5. Regras de julgamento:**

**6.5.1** Os saltos devem ser julgados usando as provas de vídeo fornecidas pelo Câmera.

**6.5.2** Um painel composto por cinco (5) juízes deve avaliar o desempenho de cada equipe. Sempre que possível, uma rodada completa deve ser julgada pelo mesmo painel.

**6.5.2.1 Rotinas obrigatórias:** os cinco (5) juízes avaliarão as rotinas.

**6.5.2.2 Rotinas Livres:** três (3) juízes avaliarão o critério de Execução. Dois (2) juízes irão avaliar o critério da câmera. Todos os cinco (5) juízes avaliarão o critério de apresentação.

**6.5.3** Os juízes verão cada salto uma vez com uma segunda visualização opcional.

**6.5.4** Todas as visualizações devem estar em velocidade normal. A critério do Juiz do Evento, é permitida uma terceira visualização de um salto da Rodada Obrigatória, ou parte dela, em velocidade normal ou reduzida (70%) e/ou usar pausas no vídeo.

**6.5.5** Os juízes usarão o sistema de pontuação eletrônica para registrar a avaliação do desempenho. No final do tempo de trabalho, o quadro de congelamento será aplicado em cada visualização, com base no tempo escolhido apenas na primeira visualização. Os juízes podem corrigir seu registro de avaliação após o salto ter sido julgado. As correções para o registro de avaliação só podem ser feitas antes que o juiz chefe assine a folha de resultado.

**6.5.6** A cronômetro será operada pelos Juízes ou por (a) pessoa (s) nomeada (s) pelo Juiz Chefe, e será iniciada quando um membro da equipe deixar a aeronave. Se os juízes não puderem determinar o início do tempo de trabalho, o seguinte procedimento será seguido: O tempo de trabalho começará à medida que o Câmera se separar da aeronave e uma penalidade igual a 20% (arredondado) da pontuação para esse salto será deduzida da pontuação para esse salto. (Working time will start as the Videographer separates from the aircraft and a penalty equal to 20% (rounded down) of the score for that jump will be deducted from the score for that jump.)

## **6.6 Saltos de treinamento:**

Cada equipe em cada evento PODERA receber a opção de dois (2) saltos oficiais de treinamento antes da competição, dependendo da organização. O tipo e a configuração da aeronave mais os sistemas de avaliação e avaliação que serão utilizados na competição serão usados para os saltos oficiais de treinamento.

## **7. REGRAS ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO**

**7.1 Não se aplica.**

**7.2 Cronograma da competição:** segue o determinado pelo organizador

## **8. TÍTULO DA COMPETIÇÃO**

### **8.1 OBJETIVOS DA COMPETIÇÃO**

**8.1.1** Determinar os Campeões de Eventos Artísticos Intermediário. (Freestyle e Freefly)

**8.1.2** Promover e desenvolver treinamentos e competições de Eventos Artísticos.

**8.1.3** trazer novos atletas para a competição, desenvolvendo suas habilidades e estimulando treinamentos e comprometimento com o esporte e podendo gerar futuros representantes do Brasil em competições.

**8.1.4** Trocar idéias e fortalecer relações amistosas entre paraquedistas, juízes e pessoal de apoio de todos os estados brasileiros.

**8.1.5** Permitir que os participantes compartilhem e troquem experiências, conhecimentos e informações.

**8.1.6** Melhorar os métodos e práticas de julgamento.

## **8.2 TAXAS DE PROTESTO**

Uma taxa de R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais) acompanhará cada protesto.

## **8.3 CAMPEÕES INTER**

O título de Campeão INTER é atribuído ao primeiro competidor colocado em cada classificação.

## **8.4 PRÊMIOS**

**8.4.1** Medalhas e troféus (a critério da organização) poderão ser concedidas aos três competidores melhores colocados em cada prova.

### **ESTE REGULAMENTO É COMPOSTO, AINDA, PELOS SEGUINTE ANEXOS:**

<b>ANEXO A1</b>	<b>Seqüências obrigatórias de "FreeStyle"</b>
<b>ANEXO A2</b>	<b>Seqüências obrigatórias de "FreeFlying"</b>
<b>ANEXO B</b>	<b>Posições básicas do corpo, orientações e rotações</b>
<b>ANEXO C</b>	<b>Dificuldade</b>
<b>ANEXO D</b>	<b>Descrição da Rotina</b>

## ANEXO A1

### REQUISITOS DE DESEMPENHO E CRITÉRIOS DE REALIZAÇÃO DE SEQUÊNCIAS COMPLEMENTARES NO “FREESTYLE SKYDIVING” INTER

- A ordem em que essas Sequências Obrigatórias podem ser realizadas é determinada pela Equipe.
- A equipe deve enviar ao Juiz Chefe antes do início da competição, a ordem das sequências obrigatórias e seus valores máximos escolhidos (Ver 5.2.3 e Anexo D)
- Se os juízes determinarem que a equipe executou um valor máximo de uma sequência obrigatória inferior ao valor máximo declarado, a pontuação máxima será 0,5 pontos a menos do que o valor máximo realmente executado.
- As Sequências Obrigatórias devem ser realizadas na ordem fornecida.
- O julgamento de cada sequência começa quando os Juízes veem a Equipe iniciando a sequência, da posição inicial descrita (após uma transição do movimento anterior com ou sem um parada momentânea).
  - O julgamento de cada sequência termina quando os Juízes veem a Equipe concluir ou abandonar os requisitos de desempenho dessa sequência.
  - O Cinegrafista deve manter proximidade com o Artista ao longo de cada compulsório, exceto quando a descrição da Sequência prescrever especificamente o contrário.
  - A imagem do vídeo deve estar na vertical com o céu na parte superior do quadro ao longo de cada Sequência Obrigatória, exceto quando a descrição da Sequência prescrever especificamente o contrário. Caso contrário, a pontuação máxima possível para a Sequência Obrigatória é de 70% do Valor Máximo.
  - A definição de cada posição do corpo é descrita no Adendo B.

#### PRIMEIRA RODADA OBRIGATÓRIA (RODADA 2)

##### FR-1 “Eagle Sequence”

##### Half Eagle

- No início, o executante está em uma orientação “head-down” (cabeça para baixo).
- As pernas devem estar alinhadas com o tronco (quando visto de lado).
- O executante vai abaixo do Câmera enquanto o Câmera passa por cima, movendo-se em torno de um centro imaginário entre eles para que ambos acabem em posições e orientações opostas do que começaram originalmente.
- O Eagle deve ser realizado como um movimento contínuo.
- O Eagle deve permanecer no mesmo Heading.

##### Requisitos do Câmera

- O Câmera deve mostrar o executante em sua frente durante toda a sequência.

**Valor máximo 5 pts:** Half Eagle é realizado como descrito acima.

### **Valor máximo 10 pts: Full Eagle**

- “Half Eagle” é executado como descrito acima, então:
- O movimento continua até que o executante e o câmera acabem em suas posições iniciais relativas.

### **Diretrizes de julgamento**

- Quando a frente do Artista não é mostrada ao longo de toda a sequência, 20% serão deduzidos.

### **FR-2 Carve**

- No início, o Performer deve estar de frente para o câmera.
- O Artista e o câmera devem orbitar (carving) 180° em torno de um centro imaginário.
- a.

### **Requisitos do cinegrafista**

- No carving, o câmera deve mostrar a imagem como se o Artista permanecesse estático com apenas o fundo se movendo.
- O Camera deve estar no mesmo nível do Artista (e mostrar o Artista no horizonte) ao longo da sequência.
- O Camera deve manter a mesma distância do Artista durante toda a sequência.

### **Valor máximo 3 pts: Belly Carve**

- O Belly Carve é realizado conforme descrito acima, mas o carving é de 360°.
- o carving deve ser uniforme, distribuído igualmente em toda a volta.

### **Valor máximo 5 pts: Back Carve**

- O Back Carve é realizado conforme descrito acima, mas é Back carving.

### **Valor máximo 7,5 pts: Sit Carve**

- O Sit Carve é realizado conforme descrito acima, mas o carving é de 360°.

### **Valor máximo 10 pts: Inface Carve HD.**

No início, o Artista deve estar de cabeça para baixo, de frente para o Camera.

- O Artista e o Camera devem fazer um carving 360° em torno de um centro imaginário, parar completamente.

### **Diretrizes de julgamento**

- Se o Artista, durante o carving, voar em linha reta ao invés de carving, 30% serão deduzidos.
- Quando o câmera estiver girando na direção errada, 30% serão deduzidos

### **FR-3 – BARREL ROLL**

- O Executor está em uma orientação de belly (barriga p/ baixo). De lado para o camera.
- O Artista gira no próprio eixo lateral e volta de barriga para baixo.
- sera executada uma volta completa.
- O Artista deve manter o heading durante todo o movimento.

#### **Requisitos do cinegrafista**

- A câmera mostra o artista no horizonte.

#### **Valor máximo 3,0 pts: Barrel Roll**

- O movimento é realizado conforme descrito acima, com dobras nas pernas e braços e cintura/quadril arqueados.

#### **Valor máximo 5,0 pts: Barrel Roll Layout**

- O movimento é realizado conforme descrito acima, SEM dobras nas pernas e braços e cintura/quadril arqueados.

#### **Valor máximo 10 pts: Double Barrel Roll Layout**

- O movimento é executado conforme descrito em 5 pontos, mas:
- é realizado uma segunda volta.

#### **Diretrizes de julgamento**

- Quando o artista perder o heading ou oscilar desconto de até 30%.

### **FR-4 Sequência de Loops**

#### **Back Loops**

O início é de uma posição na orientação de Head Up.

- Devem ser executadas uma (1) rotação completa de 360° back, sem parada.
- O movimento de loop deve permanecer sobre um eixo horizontal, sem inclinação ou mudança de Heading (direção).
- O tronco deve estar reto e as pernas alinhadas com o tronco.

#### **Diretrizes de julgamento**

- O camera deve estar no mesmo nível do artista e mostrar o artista de lado no início da sequência e deve permanecer no lugar.

#### **Valor máximo 5 pts:**

Back Loop é executado conforme descrito acima.

#### **Valor Máximo 10 pts:**

Double Back Loop

- Double Back Loops são executados conforme descrito acima, mas:
- O movimento circular deve ser suave.
- A sequência deve terminar com uma parada momentânea, em posição de orientação head-up, no mesmo Heading do início.

### **Diretrizes de julgamento**

- Se houver parada entre os Loop serão descontados 15%.

## **SEGUNDA RODA OBRIGATÓRIA (RODA 5)**

### **FR-5 Sequência de Front Loop**

#### Front Loop

- No início, o Artista está em uma orientação de Head Up, de frente para a câmera;
- O Artista vai executar um Front Loop e parar na mesma posição inicial, de frente para o camera.
- O Front Loop deve ser executado em um movimento contínuo.
- O Front Loop deve permanecer no mesmo Heading.

#### **Valor máximo 3 pts:**

O “Front Loop” é executado como descrito acima.

#### **Valor máximo 7,5 pts:**

Front Loop é executado conforme descrito acima, então:

- O movimento continua até que o Artista complete 2 voltas.

#### **Valor máximo 10 pts:**

Front Loop Layout Position.

Front Loop é realizado como descrito acima, mas sem curvas no quadril ou joelhos.

- As pernas devem estar alinhadas com o tronco (quando vistas de lado), com os joelhos retos, ao longo da sequência. (As pernas podem ser separadas.)

### **FR-6 “Angle Flying”**

#### **ESTA SEQUÊNCIA OBRIGATÓRIA NÃO DEVE SER A PRIMEIRA REALIZADA!**

- O performer está voando a um mínimo de 20° diagonalmente da vertical e horizontal em relação ao horizonte com a cabeça baixa.
- O cinegrafista deve demonstrar uma posição no nível.

#### **Valor máximo 5 pts:**

#### Angle Flying Pose

- O performer está virado para baixo.
- Este ângulo de vôo deve ser mantido por um mínimo de três (3) segundos.

- O camera deve mostrar o performer do seu lado durante toda a sequência.

### **Valor Máximo 7,5 pts:**

#### **Back Angle Flying**

- O movimento é realizado conforme descrito acima, mas de backflying.

### **Valor máximo 10 pts:**

- O movimento é realizado conforme descrito em 5,0, após 2 segundos de voo o artista deve transitar para posição back flying. Pode também, iniciar conforme 7,5 e transitar para barriga pra baixo e voar mais 2 segundos em ângulo. Ambas formas são válidas (do front p/ back ou back p/ front).
- o Artista deve manter o mesmo heading o tempo todo, a perda do heading tem até 30% desconto.

### **Diretrizes de julgamento**

- Quando esta Sequência Obrigatória for realizada primeiro na rotina obrigatória, serão descontados 70%.

## **FR-7 Thomas Flair**

### **Thomas Flair**

- Para um Thomas Flair completo, o tronco deve rolar 360° enquanto simultaneamente gira 360° horizontalmente. Permanecendo no mesmo nível.
- O tronco deve estar de barriga para baixo no início da rotação, de lado quando completar 90° da volta, de costas quando completar 180° da volta e do outro lado quando completar 270° da volta.
- As pernas devem permanecer afastadas, com pelo menos 90° entre elas, com os joelhos retos. (straddle é aceitável quando o flyer está na posição de barriga para baixo)
- A face deve permanecer voltada para o Camera (Artista olhando para o Camera) e manter a mesmo heading durante toda a rotação.

#### **Requisitos do Camera**

- O camera deve estar no mesmo nível do artista
- O camera deve manter a mesma distância do artista durante toda a sequência.

### **Valor máximo 10 pts:**

- O movimento é realizado conforme descrito acima.

## **FR-8 HEAD-UP STRADDLE SPINS.**

- O Artista está em posição de straddle, sem nenhuma curva na cintura, na orientação de cabeça para cima, com os dedos apontados e joelhos retos.
- Os giros podem ser em qualquer direção.
- No início e no final, o camera deve mostrar a frente do Performer.

**Valor máximo 3 pts: “Head-Up Straddle”**

- O “straddle” deve ficar imóvel, de frente para o camera por 2 segundos.

**Valor máximo 10 pts: “Head-Up Straddle Spins”**

- O “straddle” deve girar rapidamente, fazendo no mínimo 360°.
- No inicio e final, o câmera deve estar no mesmo nível.

**Diretrizes de julgamento**

- Se houver uma curva na cintura/quadril, será deduzido 50%.
- Quando os dedos dos pés não estiverem apontados e/ou os joelhos não estiverem retos, serão deduzidos 10%.

## ANEXO A2

### SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE “FREEFLYING INTER” REQUISITOS DE DESEMPENHO E CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

- A ordem em que essas Sequências Obrigatórias podem ser realizadas é determinada pela Equipe.
- A equipe deve enviar a ordem das seqüências obrigatórias e seus valores máximos escolhidos antes do início da competição ao juiz principal. (Ver 5.2.3. e Anexo D)
- Se os juízes determinarem que a equipe executou um valor máximo de uma seqüência obrigatória inferior ao valor máximo declarado, a pontuação máxima será 0,5 pontos a menos do que o valor máximo realmente executado.
- As Sequências Obrigatórias devem ser realizadas na ordem fornecida.
- Quando a posição do layout é especificada, ambas as pernas devem estar juntas, com os joelhos esticados, sem nenhuma dobra na cintura/quadril.
- O requisito **face to face** significa que os artistas devem estar com as cabeças no mesmo nível e se olhar uns aos outros.
- Estar no mesmo nível significa que os centros dos corpos estão no mesmo nível.
- O julgamento de cada seqüência começa quando os juízes vêem a equipe começando a seqüência da posição inicial descrita (após uma transição do movimento anterior com ou sem uma parada momentânea).
- O julgamento de cada seqüência termina quando os juízes vêem a equipe completar ou abandonar os requisitos de desempenho dessa seqüência.
- O câmara deve manter uma distância consistente do ponto central dos Intérpretes em cada Sequência Obrigatória, exceto quando a descrição da Sequência especificamente descreve o contrário.
- A imagem do vídeo deve estar na posição vertical com o céu na parte superior do quadro em cada Sequência Compulsória, exceto quando a descrição da Sequência prescrever especificamente o contrário. Caso contrário, a pontuação máxima possível para a seqüência obrigatória é de 70% do valor máximo.
- A definição de cada posição do corpo é descrita no Anexo B.

#### PRIMEIRA RODADA OBRIGATÓRIA (RODADA 2)

##### FF-1. 2-way Eagle

Half Eagle

- Um artista está em uma orientação de Head Up, o outro em uma orientação de HD, no nível.
- O artista de HD vai abaixo do Performer de HU, assim como o artista de HU vai por cima, movendo-se em torno de um centro imaginário entre eles para que eles acabem em posições e orientações opostas do que originalmente começaram.
- O Half Eagle deve ser executado em um movimento contínuo.
- O Half Eagle deve permanecer no mesmo heading.

##### Requisitos do camera

- O camera deve mostrar os artistas de lado.
- O camera deve estar no mesmo nível do ponto central dos artistas, ao longo

a sequência.

**Valor Máximo 7,5 pts:** Half Eagle 2way

- O movimento é executado conforme descrito acima, então:
- O Half Eagle deve permanecer no mesmo heading.

**Valor Máximo 10 pts:** Half Eagle 2 way with Synchronised Roll

- O movimento é executado conforme descrito para 7,5 pontos e:
- O Camera deve fazer um rolamento sincronizado com os Performers, mostrando uma imagem como se os artistas permanecem estáticos com apenas o movimento do fundo.

**Diretrizes de julgamento**

- Quando o Camera fizer o roll na direção errada, 30% serão deduzidos.
- Quando o Half Eagle não for executado como um movimento contínuo, 20% serão deduzidos.

**FF-2. “Cat Barrel Roll”**

**Cat Position**

- Ambos os artistas estão na orientação de barriga para baixo.
- Um Artista tem gripes na parte inferior das pernas ou pés do outro Artista, a mão direita na parte inferior da perna / pé direita e a mão esquerda na parte inferior esquerda da perna / pé.
- As coxas devem estar alinhadas com o tronco.
- Ambos Artistas executam simultaneamente um (1) barrel roll ao longo do mesmo eixo, mantendo o mesmo heading.
- O Barrel Roll pode ser em qualquer direção.

**Requisitos do câmera:**

- No início, o câmera deve estar alinhado com os eixos esquerdo-direito do corpo dos artistas mostrando um lado deles.
- O câmera deve estar no mesmo nível que o ponto central dos artistas e permanecer no local durante toda a sequência.

**Valor máximo 7,5 pts:** O (Single) Cat Barrel Roll é realizado como descrito acima.

**Valor máximo 10 pts:** Cat Barrel Roll Layout Position.

- “Cat Barrel Roll” é executado como descrito, mas devem manter uma posição Layout, sem qualquer curva na cintura/quadril, com os joelhos retos, durante toda a sequência.

**Diretrizes de julgamento:**

- Um ou ambos os gripes no local errado (ou seja, não na perna / pés inferiores), será deduzido 30% da nota.
- Quando um Artista não estiver na posição de layout quando for necessário, será deduzido 25% da nota.

- Quando ambos artistas não estiverem na posição de layout quando for necessário, será deduzido 40% da nota.

### **FF-3. Sequência Grip HU**

- Ambos os artistas estão em orientação Head Up.
- Depois de fazer o(s) grip(s) necessário(s), ambos os artistas soltam o(s) grip(s) simultaneamente.
- A distância entre os Artistas deve permanecer a mesma durante a sequência.

#### **Valor Máximo 7,5 pts: HU Side-by-Side Grip 360°**

- No início, os dois artistas estão lado a lado. (A posição "Sit" é permitida.)
- É feita um grip mão-a-mão (mão esquerda para direita ou mão direita para esquerda).
- Após a liberação do grip, ambos os artistas executam simultaneamente uma pirueta de 360o enquanto permanecem no mesmo nível e refazem o Grip.
- O camera deve mostrar a frente dos artistas no início, no mesmo nível, ficar no nível e permanecer no lugar.

#### **Valor Máximo 10 pts: Face a Face Head-Up Grips 360°**

- No início, ambos os artistas estão frente a frente. (A posição "Sit" é permitida.)
- É realizado um grip mão-a-mão dupla (mão da esquerda para a direita e mão da direita para a esquerda).
- Após a liberação do grip, ambos os artistas executam simultaneamente uma pirueta(giro) de 360o enquanto permanecem no mesmo nível.
- Ambos os artistas retomam os grips ao mesmo tempo.
- O camera deve mostrar o lado dos artistas no início, no mesmo nível, ficar no nível e permanecer no lugar.

### **Diretrizes de julgamento**

- Quando os grips duplos não forem realizadas simultaneamente, serão deduzidos 20%.
- Quando for feito apenas um (1) grip, quando deveriam ser feitos dois (2), será descontado 30%.

### **FF- 4 Carving**

#### **Valor Máximo 3 pts: Inface Belly Carve**

- No início, ambos os Artistas devem estar em uma orientação de barriga para baixo, frente a frente, de lado para o Camera.
- Ambos os Artistas começam o inface carving.
- Um mínimo de 360° de Belly inface carving deve ser executado.
- As órbitas do carving devem ser circulares (não elípticas).
- O cinegrafista deve manter a mesma distância dos artistas durante toda a sequência.

#### **Valor Máximo 5 pts: Inface/Outface Carve**

O Carve é executado conforme descrito acima, mas na orientação Back Fly:

#### **Valor Máximo 7,5 pts: HU up Carve**

É executado como na versão de 5 pontos, mas na orientação HU (Sit).

### **Valor Máximo 10 pts: HU stand up Carve**

É executado como na versão de 7,5 pontos, mas na posição HU Stand-up (Layout).

## **SEGUNDA RODADA OBRIGATÓRIA (RODADA 5)**

### **FF-5. Double Grip Head Down**

Grip Head Down

- Ambos os artistas estão em orientação de Head Down, um de frente para o outro no mesmo nível.
- Ambos os artistas fazem um duplo grip simultâneo.

### **Requisitos do Câmera**

- O Camera deve ficar no mesmo nível dos artistas.

### **Valor máximo 3 pts: Double Grip Head Down**

- O movimento é executado conforme descrito acima, mas saindo gripado e executando na saída.

### **Valor Máximo 5 pts: Double Grip Head Down**

- O Head-Down é executado conforme descrito acima e, mas a saída é sem grip, realizando os grips depois da saída.

### **Valor máximo 10 pts: Double Grip Head Down**

- Double Grip Head-Down é executado conforme descrito acima mais o seguinte:
- Ambos os Artistas devem estar em voo vertical, não sendo a primeira manobra as sequencia.

### **FF-6. Angle Flying**

Voo em ângulo

**ESTA SEQUÊNCIA OBRIGATÓRIA NÃO DEVE SER A PRIMEIRA A SER REALIZADA!**

- Ambos os artistas estão voando a um mínimo de 20° diagonalmente da vertical e horizontal em comparação com o horizonte com suas cabeças baixas.
- Sem Grips
- O cinegrafista deve demonstrar uma posição nivelada.

### **Valor máximo 5 pontos: Posição de voo em ângulo**

- Ambos artistas estão voltados para baixo, lado a lado, com suas cabeças baixas.
- Este voo em ângulo deve ser mantido por um mínimo de três (3) segundos.
- O cinegrafista deve mostrar os artistas de lado.
- O cinegrafista deve mostrar o horizonte em um ângulo diagonal de aproximadamente 45°.

**Valor Máximo 10 pts: Voo em Ângulo face to face**

- Um artista voltado com o torso para baixo e outro artista em back flying, face to face..
- Ambos os artistas devem permanecer em voo pelo menos 3 segundos.
- O camera deve mostrar a lateral dos artistas de cima.

**Diretrizes de julgamento**

- Quando esta Sequência Obrigatória for realizada primeiro na rotina obrigatória, 70% serão deduzidos.
- Se algum grip for feito, 30% serão deduzidos.

**FF-7. Totem**

- Ambos artistas começam na orientação “head-up”.
- Ambos Artistas olham para mesma direção. Um artista faz um double-dock com os pés no outro.

**Requisitos do câmera:**

- No início, o câmera pode estar na frente ou de lado com os artistas.
- O câmera deve permanecer no mesmo nível do ponto central dos artistas e permanecer no local durante toda a sequência.

**Valor máximo 3 pts: “Totem no Joelho”**

- é feito com os artistas voando de frente um para o outro, um dos artistas faz um dock duplo nos joelhos com os pés simultaneamente.

**Valor máximo 5 pts: “totem ombro de frete”.**

- é feito como descrito acima, mas o double dock é feito com os pés no ombro do outro artista.

**Valor máximo 7,5 pts: “Totem”.**

- Ambos os artistas na orientação head-up, é feito um double dock nos ombros do outro artista, ambos olhando para a mesa direção (heading).
- pode ser executada na posição SIT FLY ou ter dobras nas pernas e quadril.

**Valor máximo 10 pts: “TOTEM Layout”**

- Ambos os artistas na orientação head-up, é feito um double dock nos ombros do outro artista, ambos olhando para a mesa direção (heading).
- os artistas devem manter a posição layout ao realizar a manobra.

**Diretrizes de julgamento:**

- quando um dos artistas não esta esticado(layout) a nota tem até 20% de desconto, quando os 2 artistas não estão layout pode ser de até 50% o desconto

**FF-8. Grip 360° Grip****Valor Máximo 5 pts: single Grip 360° Grip**

- *Ambos os artistas estão lado a lado ou de frente, em uma orientação de Head up.*

- Um grip mão-a-mão (mão esquerda de um artista com a mão direita do outro artista ou vice-versa) é feito.
- Os artistas devem soltar o grip, realizar um giro de 360° e retomar o mesmo grip .

**Valor Máximo 10 pts:** Double Grip 360° Grip

O movimento é realizado conforme descrito acima, mas os artistas frente a frente, fazem um grip duplo e simultâneo, soltam e fazem o giro de 360° e refazem o grip duplo.

**Diretrizes de julgamento**

- o Camera deve permanecer no mesmo lugar em relação aos artistas, em uma posição que permita visualizar os grips.

## ANEXO B

### POSIÇÕES, ORIENTAÇÃO E ROTAÇÕES BÁSICAS DO CORPO

#### A. DEFINIÇÃO DAS PARTES DO CORPO

Um corpo é composto por todo o executante e seu equipamento.

O corpo do pára-quedista é definido em partes especificadas, da seguinte forma:

- **cabeça:** a parte do corpo acima do pescoço.
- **ombro:** a parte superior do corpo entre o pescoço e a parte superior do braço.
- **torso:** o corpo, incluindo o ombro e o pára-quedas, mas excluindo os braços, pernas, cabeça e pescoço.
- **braço:** todo o braço, desde o tirante do pára-quedas, incluindo o braço, o braço inferior, o pulso e a mão (o ombro está excluído).
- **braço superior:** a parte do braço entre o ombro e o cotovelo.
- **braço inferior:** a parte do braço entre o cotovelo e o pulso.
- **mão:** a parte do braço após o pulso.
- **perna:** toda a perna, desde o tirante do pára-quedas, incluindo a parte superior da perna, joelho, perna e pé.
- **parte superior da perna (coxa):** a parte da perna entre a alça do tirante da perna do paraquedas e o joelho.
- **joelho:** a parte da perna entre a parte superior da perna e a perna.
- **perna:** a parte da perna entre o joelho e o tornozelo.
- **pé:** a parte da perna após o tornozelo.
- **sola:** a parte do pé em que se apoia/ sustenta uma pessoa.

Grips podem ser feitos e os “docks” podem ser colocadas nessas partes.

#### B. POSIÇÃO DO CORPO

O corpo pode estar em uma posição de arco, layout ou “Pike” com os membros em qualquer uma das várias posições. Isso define a quantidade de curvatura na cintura / quadris e o ângulo das pernas superiores (coxas) em relação ao tronco. Posições adicionais do corpo definem posições das pernas. Os braços são livres para controlar a posição. Para fins de descrição no Heading, o torso significa a frente do tronco.

##### B-1. Posição do arco

- O tronco é arqueado na cintura / quadris, de modo que o ângulo entre a frente do tronco e as coxas seja superior a 180 ° (se visto de lado).
- Se ambas as pernas estiverem juntas com os joelhos retos, o ângulo entre a frente do tronco e as duas coxas deve ser superior a 180 ° (se visto a partir do lado).
- Se as pernas estiverem em uma posição criativa, pelo menos uma coxa deve mostrar um ângulo maior do que 180 ° da frente do tronco (se visto de lado).
- A cabeça pode ser arqueada para tras.

##### B-2. Posição de “layout” (entrada)

- O tronco é reto, sem curvatura na cintura / quadris (se visto de lado).
- Se ambas as pernas estão juntas com os joelhos retos, ambas as pernas devem estar alinhadas com o tronco (se visto de lado).
- Se as pernas estão em uma posição criativa, pelo menos uma coxa deve estar alinhada com o tronco (se visto de lado).

### **B-3. Pike Position**

- O torso é curvado para a frente na cintura / quadris, de modo que o ângulo entre a frente do tronco e as coxas seja inferior a 180 ° (se visto de lado).
- Se as pernas estão juntas e retas nos joelhos ou em uma posição criativa, o ângulo entre a frente do tronco e as coxas deve ser inferior a 180 ° (se visto a partir do lado).
- Para uma “Pike Loose”, o ângulo entre a frente do tronco e as coxas está entre 90 ° e 180 ° (se visto a partir do lado).
- Para um “Pike” apertado (tight), o ângulo entre a frente do tronco e as coxas é inferior a 90 ° (se visto de lado).

### **B-4. Posição “Tight Tuck”**

- O torso é curvado para a frente na cintura / quadris, de modo que o ângulo entre a frente do tronco e as coxas seja inferior a 90 ° (se visto de lado).
- Os joelhos estão dobrados, de modo que o ângulo entre as pernas superior e inferior seja inferior a 90 °. Os joelhos não são necessariamente todo o caminho contra o peito.
- Os joelhos podem estar juntos ou espalhados.
- Para uma “Loose Tuck”, os dois ângulos descritos estão entre 90 ° e 180 ° (se visto a partir do lado).

### **B-5. Posição “Sit” (sentado)**

- O tronco está vertical em uma orientação de Head Up.
- O ângulo entre a frente do tronco e as coxas está entre 90° e 145° (se visto de lado).
- Os joelhos estão dobrados de modo que o ângulo entre as pernas superior e inferior esteja entre 90° e 145°.
- As pernas estão paralelas ao torso.
- Os joelhos podem estar juntos ou espalhados.

### **B-6. Posição “Stag” (veado)**

- Uma perna é completamente reta no joelho.
- A outra perna é flexionada para a frente no quadril e o joelho é flexionado para colocar o dedo no joelho da perna reta. O joelho é flexionado pelo menos 90 °.
- Um Stag aberto é quando a parte inferior da perna dobrada é paralela com a parte superior da perna reta. (O dedo não é colocado no joelho da perna reta).
- O joelho da perna colocada no Stag avança.
- O corpo pode estar em uma posição arqueada, layout ou piked enquanto estiver em uma Posição de Stag.

### **B-7. “Posição em Straddle”**

- As pernas são divididas, de um lado para o outro, com pelo menos um ângulo de 90 ° entre elas (se visto de frente).
- Os dois joelhos são retos.
- O corpo pode ser arqueado (“Arched Straddle Position”), em um “layout” (“Layout Straddle Position”) ou “piked (Piked Straddle Position)” com as pernas em uma posição “Straddle”.

### **B-8. Posição dividida**

- As pernas são divididas de frente e de trás, com pelo menos um ângulo de 90 ° entre elas (se visto de lado).
- Os dois joelhos são retos.

### **B-9. Posição do Tê**

- O tronco pode ser reto, sem curvatura na cintura ou arqueado.
- Uma perna é estendida na frente do tronco, com um ângulo de 90 ° entre a frente do tronco e a coxa (se visto a partir do lado).
- A outra coxa está em linha com o tronco ou tem um ângulo maior que 180 ° do torso (se visto a partir do lado).
- Os dois joelhos são retos.

### **B-10. Posição “Compass”**

- O torso está na orientação “head-up”.
- Uma perna está em linha com o tronco.
- Para uma “Compass” paralela, a outra perna é levantada para a frente, de modo que o ângulo entre a coxa e o tronco seja de 90 ° ou menos.
- Para um Compass voltado para fora, a outra perna é dividida em um lado com o joelho apontado para cima, de modo que o ângulo entre a coxa e o tronco seja de 90 ° ou menos.
- Os dois joelhos são retos.
- O corpo pode estar em uma posição arqueada ou de disposição com as pernas em “Compass”.

## **C. ORIENTAÇÃO**

Existem seis (6) orientações básicas diferentes (não incluindo as orientações diagonais) que um corpo pode ter ao vento relativo (ou terra quando na velocidade do terminal sem movimento horizontal). Eles definem de que forma o tronco está orientado.

### **C-1. Orientação de “Belly-down” (barriga)**

O tronco é horizontal, em frente, virado para baixo em direção ao vento relativo.

### **C-2. Orientação “Back-down” (back fly)**

O tronco é horizontal, voo nas costas, face voltada pra cima longe do vento relativo.

### **C-3. Orientação Sideways (laterais)**

O tronco é horizontal, ao lado, com os lados virados para o vento relativo. À velocidade terminal sem movimento horizontal, o peitoral fica de frente para o horizonte.

### **C-4. Orientação “Head UP”**

O tronco é vertical com a cabeça para cima, diretamente longe do vento relativo.

### **C-5. Orientação “Head-Down”**

O tronco é vertical com a cabeça apontando diretamente para o vento relativo.

### **C-6. Orientação “Angle Flying” (Diagonal)**

A orientação diagonal é em relação à linha do horizonte e ao solo na velocidade do terminal. O tronco está em uma diagonal em relação à linha do horizonte e ao solo, em um ângulo entre as seis (6) orientações básicas. O torso pode ser alto ou baixo. A frente do tronco pode ser apontada para o chão, em direção ao céu ou qualquer direção sobre o eixo da Cabeça-Cauda do Corpo.

## **D. EIXOS DE ROTAÇÃO**

A maioria dos movimentos envolve algum tipo de movimento rotacional do corpo. Um total de cinco (5) eixos são usados para descrever os seis (6) possíveis movimentos de rotação básicos.

### **D-1. Eixos de vento**

Existem dois (2) eixos inerciais que permanecem fixos em relação ao vento relativo (ou terra quando na velocidade do terminal sem movimento horizontal):

**Eixo vertical** O eixo vertical permanece paralelo ao vento relativo, (apontando do céu para o chão quando na velocidade do terminal sem movimento horizontal).

**Eixo horizontal** O eixo horizontal é qualquer eixo perpendicular (90 °) ao vento relativo, (apontando para o horizonte quando na velocidade do terminal sem movimento horizontal). Pode ter qualquer título (apontando para qualquer ponto desejado no horizonte).

### **D-2. Eixos do corpo**

Existem três (3) eixos corporais que permanecem fixos em relação ao corpo do Performer.

**Eixo Cabeça-Cauda do Corpo.** O eixo da cabeça e cauda do corpo está orientado longitudinalmente, apontando da cabeça para cauda, normalmente através do torso do Artista. (Em uma posição layout, a cabeça e os pés estão na mesma linha. Quando o corpo está dobrado nos quadris, este eixo está alinhado com a espinha não inclui as pernas).

**Eixo “Front-Back da Corpo”.** O eixo dianteiro do corpo está orientado para a frente e para trás, apontando de frente para trás, normalmente através da barriga do executante.

**Eixo Esquerdo-Direito do Corpo.** O eixo do corpo esquerdo-direito é orientado lateralmente, apontando da esquerda para a direita, normalmente através dos quadris do executante.

## **E. AÇÕES BÁSICAS DE ROTAÇÃO**

Existem seis (6) ações rotacionais básicas. “Twisting”, combina as ações rotacionais, adicionando uma rotação sobre o eixo da cabeça-cauda do corpo durante uma rotação sobre o eixo do corpo esquerdo-direito ou posterior.

### **E-1 “Flat Turns”**

Flat Turns envolvem uma rotação em torno do eixo da frente e do verso do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo vertical. O Heading do Artista está mudando. O corpo pode ficar de barriga para baixo ou para baixo cima enquanto executa uma Flat Turn. Durante um Flat Turn à direita, a parte superior do corpo está se movendo em direção ao ombro direito ou vice-versa.

### **E-2 Piruetas**

As piruetas envolvem uma rotação em torno do eixo da cabeça e cauda do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo vertical. O Heading do Artista está mudando. O corpo pode estar de Head Down ou Head Up enquanto executa uma pirueta. Durante uma pirueta para direita, a frente (peito) está girando para a direita, ou vice-versa.

### **E-3 “Barrel Rolls”**

Um Barrel Roll é uma rotação em torno do eixo da cabeça-cauda do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo horizontal. Um Barrel Roll pode começar e terminar em uma orientação barriga para baixo ou para cima, ou orientação lateral. Durante um rolamento para direita, a frente (peito) está girando para a direita, ou vice-versa.

### **E-4 “Cartwheels”**

Uma “roda de Cart” é uma rotação de cabeça sobre os calcanhares em torno do eixo da frente e do verso do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo horizontal. O corpo passa por uma orientação de cabeça para cima, lateral e / ou de cabeça para baixo durante o curso de uma CartWheel. Um CartWheel não

precisa ser iniciado e nem terminada em uma orientação exata para cima, para os lados ou para baixo. Um CartWheel é considerada uma cartwheel completa quando a cabeça percorreu 360 ° em torno do eixo horizontal a partir do ponto em que ela começou. Durante um CartWheel a direita, a parte superior do corpo está se movendo em direção ao ombro direito ou vice-versa.

### **E-5. Loops (rotações)**

Um “loop” é uma rotação de saltos sobre o eixo esquerdo - direito do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo horizontal. O corpo passa por uma orientação de Head Up, Belly, Head Down e / ou orientação back fly. Um “loop” pode começar e terminar em uma orientação “head-up, belly-down, head-down” e / ou “back-down”. Um “loop” não precisa começar nem terminar com uma orientação exata de head up, belly, head down e / ou backfly. Um “loop” é considerado um “loop” completo quando a cabeça percorreu 360 ° em torno do eixo horizontal a partir do ponto em que é iniciado.

Existem dois (2) tipos de “loops” . (Os “Loops” são considerados pela direção em que o loop é iniciado, uma vez que, no caso de twist loop, a direção em que o loop se completa pode ser diferente da direção no início)

#### **“Back Loop”**

Um “Back loop” é uma rotação de “loop” iniciada com o torso girando para trás.

#### **“Front Loop”**

Um “Front loop” é uma rotação de “loop” iniciada com o torso girando para a frente.

### **E-6 “Side Loops” (Loops na orientação lateral)**

Um “loop” na orientação lateral é uma rotação sobre o eixo esquerdo / direito do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo vertical. Por exemplo, um “Pinwheel” é um “loop” verdadeiro para o lado.

### **E-7. Twists**

“Twisting” combina as ações de rotação, adicionando uma rotação sobre o eixo cabeça-cauda do corpo durante uma rotação do eixo do corpo esquerdo-direito ou frontal, alinhado com o eixo horizontal ou vertical. Existem duas (2) categorias básicas de twists.

#### **“Twists” verticais**

Um twist vertical é uma rotação dos saltos sobre o eixo horizontal (loop ou roda do carro) combinada com uma rotação em torno do eixo da cabeça-cauda do corpo. Um twist único ou “full” é definida como uma rotação de 360 ° em torno do eixo da cabeça-cauda do corpo ao longo de um loop de 360 ° ou Cartwheel. A quantidade de twist contido dentro de um loop ou Cartwheel é a quantidade de rotação de twists completada após um looping de 360 ° ou rotação de Cartwheel

foi realizada, quando medido a partir do ponto no loop ou Cartwheel em que a twist foi iniciada pela primeira vez. Os Twists podem ser iniciadas em qualquer posição no Loop ou na Cartwheel e em qualquer direção.

### **Twists horizontais**

Um Twist horizontal é uma rotação em torno do eixo vertical (flat turn ou side loop) combinada com um twist em torno do eixo da cabeça-cauda do corpo. Um twist único ou “full” é definida como uma rotação de 360 ° sobre o eixo da cabeça-cauda do corpo ao longo de uma Flat turn ou side loop 360 °. Por exemplo, um “Flip Through” é um twist horizontal.

## **F. CIRCULAR PATHWAYS (caminho circular)**

Existem dois (2) tipos básicos de “caminhos” circulares que um executante pode seguir em relação a outro membro da equipe, que pode ser executado tanto **Inface**, quanto **Outface**. As “Circular Pathways” podem ter movimentos embutidos (por exemplo, Carrousel).

### **“Inface”**

A frente do torso está voltada para o lado côncavo do percurso, movendo-se sobre um centro imaginário.

### **“Out-face” (Blind)**

A frente do torso está voltada para fora do lado côncavo do percurso, enquanto se desloca sobre um centro imaginário.

## **F-1. Carving**

O corpo do Artista traça um caminho circular sobre um centro imaginário aproximadamente em um plano horizontal. O Carving é realizado com a cabeça para baixo, para cima ou outras orientações.

## **F-2. Órbitas verticais**

O corpo do artista traça um caminho circular sobre um centro imaginário em um plano vertical. “Eagles and Reverse Eagles” são duas (2) formas comuns de Órbitas verticais que envolvem também rotação sobre o Eixo Esquerdo-Direito do Corpo.

### **Eagle**

Um Eagle começa com cada membro da equipe na orientação oposta, voltados para o outro lado ou um para o outro. Um Eagle pode ser realizado por um (s) Artista (s) com seu camera ou por dois artistas entre si. Os membros da equipe

passam em uma órbita vertical enquanto conduzem continuamente com a cabeça, passando pela orientação Backfly, Head Up, Belly e / ou Head Down (nessa ordem, se for Inface, mantendo contato contínuo com os olhos). Um Eagle pode começar a partir de qualquer orientação nesta progressão. A “Half Eagle” é quando 180 ° de órbita vertical são completados. Um Full Eagle é quando 360° de órbita vertical estão completos.

### **“Reverse” Eagle**

A “Reverse Eagle” começa com cada membro da equipe na orientação oposta, voltados para o outro lado ou um para o outro. A “Reverse Eagle” pode ser realizada por um (s) Artista (s) com seu Camera ou por dois Artistas entre si. Os membros da equipe passam em uma órbita vertical enquanto conduzem continuamente com os pés (ou o osso da cauda), passando pela orientação Back Fly, Head Down, Belly e / ou head Up (nessa ordem, “inface”, mantendo contato visual contínuo). A “Reverse Eagle” pode começar a partir de qualquer orientação nesta progressão. A “Half Reverse Eagle” é quando 180 ° de órbita vertical estão completos. A “Full Reverse Eagle” é quando 360 ° de órbita vertical está completo.

ANEXO – C

PONTUAÇÃO TÉCNICA INICIAL

	MAIS FACIL	MAIS DIFICIL
posicao do corpo	Grande base de apoio Posição do corpo quebrada	Pequena base de apoio Posição layout do corpo
orientacao	head down movimento vertical	head up movimento itinerante
movimentos	Mínimo ou nenhuma Variedade de movimentos e estilos Rotações em 1 eixo Transições entre movimentos com o mesmo eixo Rotação única Movimento único Nenhuma mudança de direção Sem mudanças de velocidade	Variedade de movimentos e estilos (Carving, Eagles, Tricks, Acrobatics, etc) Rotações em >1 eixo (em que o uso de 3 eixos é mais difícil do que o uso de 2 eixos) Transições entre movimentos com eixos diferentes Múltiplas rotações Movimentos consecutivos com configuração mínima de sequencias Movimentos combinados (um movimento dentro de um movimento) Inversão de direção Muitas mudanças de velocidade
trabalho de equipe	Sem sincronização com o camera Membros da equipe se olhando (inface) "Enquadramento estático"	Movimentos sincronizados com o Câmera Membros da equipe outface para o outro (Blind) A câmera continuamente se move em todos os eixos

## ANEXO - D DESCRIÇÃO DA ROTINA

- Preencha os dados necessários. Se uma seleção tiver que ser feita, elimine os dados que não precisa e deixe os necessários.
- Adicione linhas na descrição de rotina livre, se necessário.
- Imprima o documento e entregue-o ao Juiz Chefe.

### Ficheiro PDF:

- Se você precisa selecionar, **circule** o evento / rodada apropriada.
- Quando terminar, entregue-o ao Juiz Chefe.
- **Não escreva para fora das caixas, ou nas margens ou bordas do papel**

Nº DA EQUIPE		TIME / EQUIPE		
INDIQUE O EVENTO	SKYDIVING FREESTYLE		FREEFLYING	
INDIQUE A ORDEM EM QUE AS SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS SERÃO REALIZADAS. <b>"EVENTOS ARTÍSTICOS"</b>				
PRIMEIRA RODADA OBRIGATÓRIA, RODADA 2: (FR-1 A FR-4 OU FF -1 A FF-4)				
VALOR MÁXIMO DA SEQUÊNCIA OBRIGATÓRIA:				
SEGUNDA RODADA OBRIGATÓRIA, RODADA 5: (FR-5 A FR-8 OU FF -5 A FF-8)				
VALOR MÁXIMO DA SEQUÊNCIA OBRIGATÓRIA:				
A LISTA DE ELEMENTOS DE ROTINA LIVRE ABRANGE AS SEGUINTE RODADAS		<i>Todas - 1 – 3 - 4 - 6 - 7</i>		

Nº	NOME DO MOVIMENTO / SEQUÊNCIA	DETALHES DO CAMERA
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		

# REGRAS DE REFERÊNCIA PARA FREEFLY INICIANTE

## 1. AS PROVAS

**1.1 Disciplina:** a disciplina compreende “Freeflying”. Não há separação de gênero.

**1.2 Objetivo dos eventos:** o objetivo da Equipe é registrar uma seqüência de movimentos na queda livre com o mérito mais alto possível.

**1.3 Altitude de saída:** 13 000 pés (3,960 m.) AGL.

### 1.4 Campeões:

1.4.1 Após todas as rodadas completas, os Campeões INICIANTES em “Freeflying” serão declarados.

1.4.2 Os Campeões INICIANTES em “Freeflying” será a equipe com a pontuação total mais alta para todas as rodadas completas. Se duas (2) ou mais equipes tiverem pontuações iguais, então, se o tempo permitir, os primeiros três (3) lugares serão determinados por uma rodada livre de desempate.

1.4.2.1 Se um empate ainda existir, o seguinte procedimento será aplicado até que uma colocação clara seja determinada:

I) a melhor pontuação, então a segunda melhor pontuação, a terceira melhor pontuação, etc., de todas as rodadas livres concluídas.

II) a melhor pontuação, então a segunda melhor pontuação, de todas as rodadas obrigatórias completadas.

### 1.5 DAS PREPARAÇÕES

Todos os times devem enviar em até 72h antes do início do primeiro dia útil do campeonato, um vídeo da rotina ou rotinas livre, para que seja determinada a dificuldade técnica do salto. Esse vídeo deve mostrar quais manobras serão realizadas (neste momento não importa a execução).

Caso não seja entregue o vídeo dentro do prazo, a nota de dificuldade para as rotinas livre será 0 (zero).

## 2. AS ROTINAS

### 2.1 ROTINA LIVRE:

Dificuldade Técnica:

Novos movimentos / padrões originais são executados.

Movimentos / padrões realizados requerem precisão, por exemplo, cabeça tocando a cabeça sem outros grips.

Tecnicidade / complexidade dos movimentos / padrões realizados, por exemplo, misturas complexas e / ou movimentos incorporados. Dificuldade de movimentos e padrões.

#### **Execução:**

Aproveitamento integral do tempo de trabalho.

Movimentos / padrões são executados sem colisões ou perda de equilíbrio.

Proximidade entre os atletas.

Heading sem oscilações.

#### **Variedade:**

Uma variedade de orientações é mostrada.

Uma variedade de movimentos / padrões é executada. Movimentos / padrões originais e coreografia.

## 2.2 ROTINA COMPULSÓRIA

Rotina obrigatória: As Rotinas Obrigatórias consistem em tres (3) Seqüências Obrigatórias, conforme descrito agora, e outros movimentos à discricão das Equipes. A ordem em que essas Seqüências Obrigatórias e outros movimentos podem ser realizadas é determinada pela Equipe.

### COMPULSÓRIO 1

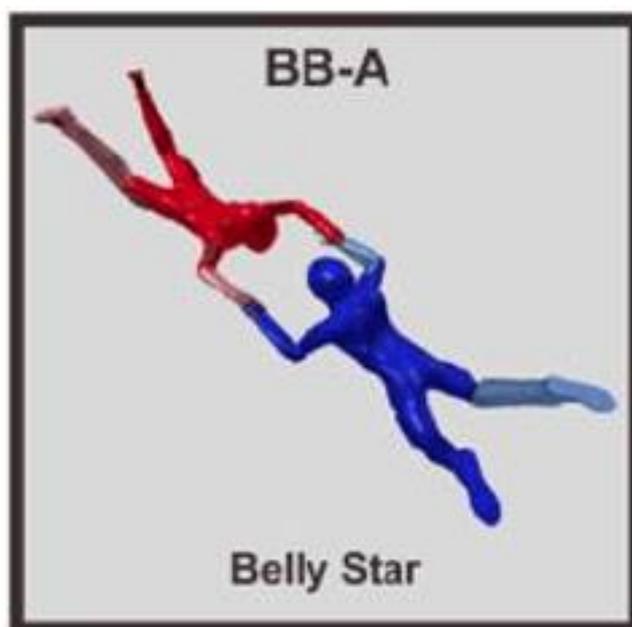
FFI – 1 – Single Grip HU



FFI – 2 – double dock nos joelhos

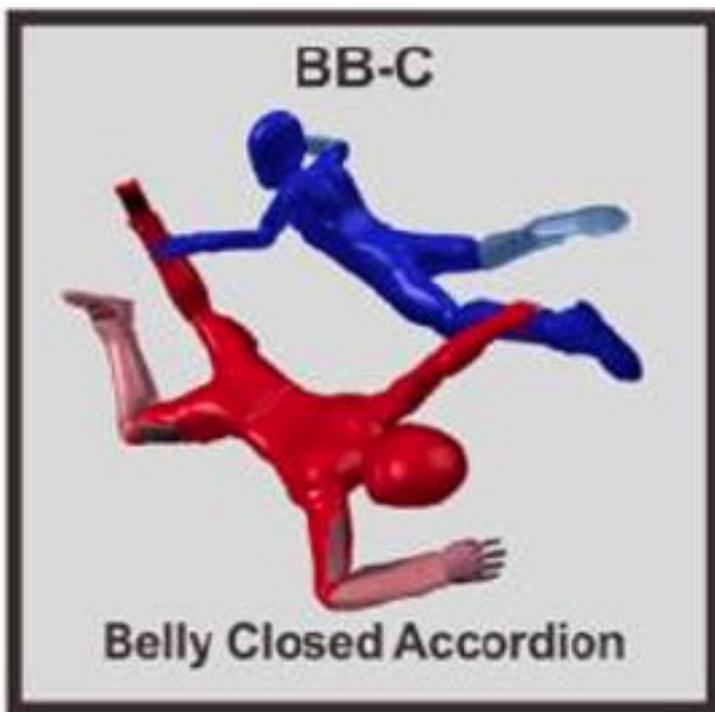


FFI – 3 – Belly Star



COMPULSÓRIO 2

FFI – 4 – Belly Accordion



FFI – 5 – Single Grip no pé



FFI – 6 – Foot to Foot



### **3. TEMPO DE TRABALHO**

O tempo de trabalho para todas as rotinas é de 40 segundos.